

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS VIRTUAL PADA KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**IRA AINUN ZULFIAH
NPM: 1711100071**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS VIRTUAL PADA KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**IRA AINUN ZULFIAH
NPM: 1711100071**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd.

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan pada media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI yang sesuai kebutuhan peserta didik di kelas V. 2) Untuk membuktikan kelayakan produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI. 3) Untuk mengetahui respon tanggapan peserta didik dan pendidik setelah menggunakan produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*), Thiagarajan *Model 4D* terdiri atas tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Dissemination* (penyebaran). Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Untuk mengetahui kelayakan, efektivitas dan kemenarikan produk media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif serta skala *Likert* sebagai teknik perhitungan persentase, produk layak apabila persentase $\geq 61\%$. Hasil penelitian: 1) Produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”. 2) Hasil uji validasi kelayakan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, untuk seluruh aspek diperoleh hasil 83,27%. 3) Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kepada 13 peserta didik kelas V di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur, uji coba kelompok besar kepada 30 peserta didik kelas V di MIN 1 Lampung Timur serta respon tanggapan pendidik diperoleh hasil 89,28%, produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI masuk kategori sangat layak dan sangat menarik sebagai media pembelajaran di kelas V SD/MI.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Komik Berbasis Virtual, Tematik, Kelayakan.*

ABSTRACT

Research on the development of learning media conducted by researchers aims to: 1) have virtual-based learning media products in class V SD/MI that are suitable for the needs of students in class V. 2) To meet the needs of virtual-based learning media in class V SD/MI. 3) To find out the responses of students and educators after using virtual comic-based learning media products in class V SD/MI. This research is a research development (Research & Development), Thiagarajan 4D model consists of the Define (defining), Design (design), Development (development), Dissemination (deployment) stages. Data collection instruments in the form of observation, interviews, questionnaires and documentation. To determine the proportion, effectiveness and attractiveness of the resulting learning media products, qualitative and quantitative data, as well as a Likert scale for comparison, the proportion of calculation techniques is 61%. The results of the study: 1) The product of virtual-based comic learning media in class V SD/MI, Theme 6 "Heat and its Transfer" Sub-theme 2 "Heat Transfer around Us". 2) The results of the feasibility test from material experts, media experts and linguists, for the aspect of the results are 83.27%. 3) After a small group trial was conducted with 13 fifth grade students at MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru, East Lampung, a large group trial was conducted with 30 fifth grade students at MIN 1 East Lampung and the teacher's response was 89.28%, the product virtual-based comic learning media in class V SD/MI is categorized as very feasible and very interesting as learning media in class V SD/MI.

Keywords: Learning Media, Virtual Based Comics, Thematic, Feasibility.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ira Ainun Zulfiah
NPM : 1711100071
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 03 November 2021

Penulis



Ira Ainun Zulfiah
NPM. 1711100071



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN LAMPUNG FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK BERBASIS VIRTUAL PADA KELAS
V SD/MI

Nama : Ira Ainun Zulfiah

NPM : 1711100071

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M. Pd
NIP. 197805052011012006

Hasan Sastra Negara, M. Pd
NIP. -

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN LAMPUNG FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS VIRTUAL PADA KELAS V SD/MI** yang disusun oleh: **IRA AINUN ZULFIAH, NPM. 1711100071**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Rabu, Tanggal 03 November 2021 pukul 15.00-17.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: Dr. Rifda El Fiah, M.Pd

Sekretaris

: Yuli Yanti, M.Pd. I

Penguji Utama

: Nurhaida Widiani, M. Biotech

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M. Pd

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nitya Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

"Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, hendaklah ia menguasai ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat), hendaklah ia menguasai ilmu." (HR. Ahmad)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan, dengan kerendahan hati yang paling tulus dan hanya mengharapkan ridho dari Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah M. Supani dan Ibu Samijah yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, mendidikku dan selalu memberi dukungan baik secara moril maupun materil, memberikanku semangat serta doa yang tiada henti sehingga dapat mencapai keberhasilan.
2. Adik serta keluarga besarku yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan yang tiada henti.
3. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ira Ainun Zulfiah lahir pada tanggal 03 September 1999 di Nabang Baru. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan M Supani dan Samijah. Pendidikan yang ditempuh penulis dimulai dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal, lulus pada tahun 2005. Penulis melanjutkan pendidikannya di SDN 03 Gantiwarno, Lampung Timur, lulus pada tahun 2011.

Penulis melanjutkan pendidikannya di SMPN 1 Pekalongan Lampung Timur, lulus pada tahun 2014, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MAN 1 Metro, lulus pada tahun 2017. Organisasi yang sudah di ikuti penulis yaitu organisasi kepramukaan pada bidang senam. Bela diri pencak silat dan organsasi seni tari. Penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan menjadi mahasiswi di UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT penulis ucapkan atas limpah rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI”** Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di yaumil akhir.

Disini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi ini, dengan ucapan *jazakumullah ahsanul jaza'*, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta arahan dan juga motivasi untuk penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.
4. Seluruh validator yang telah mengoreksi produk Komik Berbasis Virtual yang dikembangkan penulis.
5. Kepala Madrasah, Guru, dan siswa/i MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Kepada Bapak Wahyu Widy Hanggoro dan Bapak Harianto yang telah memberikan arahan, bantuan, serta motivasi kepada penulis.
7. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu dan telah bekerjasama membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan budi mereka yang membantu penulis dan menjadi amal shaleh. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan menunjang kemajuan pendidikan.

Bandar Lampung, 03 November 2021

Ira Ainun Zulfiah
1711100071



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	2
C. Latar Belakang Masalah	3
D. Identifikasi Masalah.....	12
E. Batasan Masalah	12
F. Rumusan Masalah.....	13
G. Tujuan Penelitian	13
H. Manfaat Penelitian	14
I. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	15
J. Sistematika Penulisan	18
 BAB II LANDASAN TEORI	 21
A. Media Pembelajaran.....	21
B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
C. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	23
1. Fungsi Media Pembelajaran.....	23
2. Manfaat Media Pembelajaran	25
D. Kriteria Memilih Media Pembelajaran	26
E. Pengembangan Media Pembelajaran	29

F. Media Komik	31
1. Pengertian Komik	31
2. Jenis-Jenis Komik	32
3. Unsur-Unsur Komik	33
4. Kelebihan dan Kelemahan Komik	34
5. Media Komik Berbasis Virtual	35
G. Pembelajaran Tematik	37
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	37
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	38
3. Tema	39
H. Desain Model	40
I. Kerangka Berfikir	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tempat dan Waktu Penelitian	45
B. Pendekatan dan Metode Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	46
1. Penelitian Pendahuluan	46
2. Analisis Kebutuhan	47
3. Rancangan Model	47
4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media	52
D. Spesifikasi Produk	55
E. Subyek Uji Coba Penelitian Pengembangan	56
F. Instrumen Penelitian	57
1. Pengumpulan Data	57
2. Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Pengembangan Model	65
1. Hasil Analisis Kebutuhan	65
2. Desain Model Draft 1	67
3. Validasi dan Data Hasil Ahli	77
B. Analisis Data Hasil Uji Coba	82
1. Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil	82
2. Uji Coba Lapangan Kelompok Besar	84
3. Respon Tanggapan Pendidik	85

C. Analisis Data Tingkat Kelayakan dan Efektivitas	87
1. Kelayakan Model.....	87
2. Efektivitas Model.....	89
D. Pembahasan.....	90
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alur Kerangka Berfikir	43
Gambar 3.1	Penelitian dan Pengembangan Media Menurut Thiagarajan (1974)	48
Gambar 3.2	Model Pengembangan 4D	49
Gambar 3.3	Langkah-langkah Uji Coba Pengembangan	55
Gambar 4.1	Gambar tampilan sketsa gambar isi komik	68
Gambar 4.2	Gambar tampilan sampul depan komik.....	69
Gambar 4.3	Gambar tampilan sampul belakang komik.....	70
Gambar 4.4	Gambar tampilan pengenalan tokoh dan karakter komik.....	71
Gambar 4.5	Gambar tampilan isi cerita komik	72
Gambar 4.6	Gambar tampilan Kompetensi Inti	74
Gambar 4.7	Gambar tampilan Kompetensi Dasar	74
Gambar 4.8	Gambar tampilan soal dan jawaban pilihan Ganda	75
Gambar 4.9	Gambar tampilan daftar riwayat hidup.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	59
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	59
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa	59
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Respon Peserta Didik.....	60
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Respon Pendidik.....	60
Tabel 3.6	Skala Likert Pedoman Skor Penilaian	62
Tabel 3.7	Range Persentase Hasil Validasi Kelayakan Komik Berbasis Virtual	63
Tabel 3.8	Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik dan Pendidik	64
Tabel 3.9	Range Persentase Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Pendidik.....	64
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media	79
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Bahasa	80
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Kelas V MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur.....	83
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Lampung Timur	84
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Respon Tanggapan Pendidik MIN 1 Lampung Timur dan MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur.....	86
Tabel 4.7	Data Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI	88
Tabel 4.8	Data Hasil Penilaian Efektivitas Model Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI	89

Diagram 4.1	Data Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Kelas V SD/MI	88
Diagram 4.2	Data Hasil Penilaian Efektivitas Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI.....	105
Lampiran 2	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 3	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi.....	108
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI.....	110
Lampiran 5	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media	111
Lampiran 6	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media	113
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI.....	115
Lampiran 8	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	116
Lampiran 9	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	118
Lampiran 10	Data Penilaian Uji Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 11	Data Penilaian Uji Validasi Ahli Media.....	121
Lampiran 12	Data Penilaian Uji Validasi Ahli Bahasa	122
Lampiran 13	Data Penilaian Respon Pendidik	123
Lampiran 14	Data Penilaian Soal Latihan Pilihan Ganda Uji Coba Kelompok Kecil Murid Kelas V MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur.....	124
Lampiran 15	Data Penilaian Soal Latihan Pilihan Ganda Uji Coba Kelompok Besar Murid Kelas V MIN 1 Lampung Timur.....	125
Lampiran 16	Responden Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group Evaluation).....	126
Lampiran 17	Responden Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar (large Group Evaluation).....	127
Lampiran 18	Kisi-Kisi Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI.....	128

Lampiran 19	Instrumen Angket Untuk Peserta Didik	129
Lampiran 20	Kisi-Kisi Respon Pendidik Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI.....	132
Lampiran 21	Instrumen Angket Untuk Pendidik.....	133
Lampiran 22	Instrumen Wawancara Pendidik MI Miftahul Huda Nabang Baru Batu Bejat Lampung Timur.....	136
Lampiran 23	Instrumen Observasi MI Miftahul Huda Nabang Baru Batu Bejat Lampung Timur	138
Lampiran 24	Instrumen Wawancara Dengan Peserta didik MI Miftahul Huda Nabang Baru Bejat Lampung Timur.....	139
Lampiran 25	Instrumen Wawancara Pendidik MIN 1 Lampung Timur.....	140
Lampiran 26	Instrumen Observasi MIN 1 Lampung Timur.....	142
Lampiran 27	Instrumen Wawancara Dengan Peserta didik MIN 1 Lampung Timur.....	143
Lampiran 28	Dokumentasi Pra Penelitian, Dokumentasi Wawancara dan Observasi MI Miftahul Huda Nabang Baru Batu Bejat Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur.....	144
Lampiran 29	Dokumentasi Penelitian MI Miftahul Huda Nabang Baru Batu Bejat Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Istilah yang ada pada skripsi ini membutuhkan penjelasan dari penulis supaya tidak terjadi penafsiran yang salah akan judul penelitian antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan yaitu suatu proses kegiatan dalam penelitian untuk mengembangkan suatu media berdasarkan pada metode atau teori pengembangan yang sudah ada, sampai menghasilkan media baru yang berfungsi sebagai perbaikan atau mengurangi kekurangan yang terdapat pada yang sudah ada atau sudah lama.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang didalamnya terkandung suatu informasi atau pesan pembelajaran yang mampu menumbuhkan rangsangan pada pikiran, perhatian, keinginan dan kemauan untuk belajar serta menghasilkan pembelajaran yang efektif, berkualitas.¹

3. Komik Berbasis *Virtual* pada kelas V SD/MI

Komik berbasis virtual adalah bentuk komik digital yang diaplikasikan melalui *mobile E-learning* atau internet (*Whatsapp* atau aplikasi lain) untuk mendownload dan menggunakannya dengan perangkat seperti *computer, laptop, android, tablet* dan *smartphone*. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI berfungsi sebagai media pembelajaran tematik di kelas V

¹ Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, (Juni 2017), h. 20.

dengan materi Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” yang telah disesuaikan dengan K13, KI, KD dan dilengkapi soal latihan, bertujuan untuk terciptanya pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menyenangkan serta tercapainya prestasi belajar yang baik.²

B. Alasan Memilih Judul

Penulis memilih judul ini karena sangat menarik diteliti dan dibahas serta keberhasilan penelitian ini banyak data pendukungnya baik data bersifat primer maupun data bersifat sekunder.

Penulis memilih judul skripsi ini dengan alasan antara lain:

1. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI adalah media yang memiliki isi gambar berwarna meliputi gambar tokoh pada komik berikut nama dan karakternya, balon dialog berisi percakapan penjelasan materi terdapat terdapat pada komik dan pemahaman peserta didik menjadi lebih jelas terhadap materi.
2. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI merupakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan peserta didik yang lebih menyukai pembelajaran menggunakan *smartphone*. Sehingga dapat lebih meningkatkan motivasi dan semangat belajar serta dapat meningkatkan retensi peserta didik.
3. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang tidak dibatasi ruang dan waktunya bagi peserta didik belajar secara mandiri.

² Anwar, *Implementasi model Pembelajaran Terpadu di SDI Darush Shilihin Kecamatan Tanjung Anom Kabupaten Nganjuk*, Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman, Vol 8, Nomor 2, (Agustus 2018), h. 249

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal terpenting pada kehidupan manusia dalam mengembangkan watak dan karakter manusia yang unggul untuk membangun peradaban suatu bangsa yang bermartabat. Pada UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar mengajar, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi pada dirinya baik dari segi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan memiliki keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat dimaknai suatu usaha untuk menjadikan generasi muda hidup berbudaya dan diterima oleh masyarakat.³

Pendidikan dapat diartikan suatu usaha sadar yang terencana bagi individu belajar secara terus menerus untuk memiliki ilmu pengetahuan, berkepribadian baik dan berakhlak mulia.⁴ Pendidikan dapat dilakukan melalui pendidikan formal atau non formal. Pendidikan tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, akan tetapi memiliki fungsi dan tujuan menjadikan setiap individu dapat mewujudkan pengaruh dinamis pada jasmani maupun rohaninya serta memiliki kemajuan dalam kehidupannya.⁵

Pendidikan dan ilmu pengetahuan adalah suatu cita-cita setiap manusia untuk dapat memiliki ilmu pengetahuan dan meraih kehidupan pada dirinya menjadi lebih maju dan sempurna.

Sebagaimana Allah SWT telah berfirman kepada umat-Nya dalam Q.S Al-Allaq ayat 1-5, berbunyi sebagai berikut:

³ Yayan Alpian, dkk, *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*, Jurnal Buana Pengabdian, Vol No 1, ISSN 2657-0203, (Februari 2019), h. 68.

⁴ Muhammad Kaulan Karima, Ramadhani, *Peran Pendidikan Dalam Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Yang Bermartabat*, IJTIMAYAH: Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan – Vol. 1, (Januari-Juni 2017), h. 3.

⁵ Amos Neolaka, Grace Amialia A. Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), h. 2.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
 مَا لَمْ يَكُن يَعْلَمُ ﴿٥﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2), Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3), Yang mengajar (manusia) dengan pena (4), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)” (QS. AL-Allaq: 1-5).

Ilmu pengetahuan adalah sesuatu yang sangat istimewa bagi manusia seperti firman Allah SWT, kepada umat-Nya bagi barang siapa orang-orang yang berilmu dan berpengetahuan maka akan diangkat derajatnya. Bahwasannya benar pendidikan dan ilmu pengetahuan adalah hal penting bagi manusia meraih kemajuan dalam kehidupan. Oleh karena itu pendidikan senantiasa menjadi perhatian dan selalu dikembangkan untuk memajukan kehidupan bangsa dan negara.

Pendidikan didalamnya terkandung arti dan makna suatu pembelajaran. Adapun kata pembelajaran memiliki akar kata “belajar”, dapat diartikan sebagai kegiatan berproses yang dalam penyelenggaraannya memiliki tahapan dan unsur yang sangat mendasar pada setiap jenis maupun jenjang pendidikan. Belajar memiliki pengertian yaitu suatu kegiatan yang prosesnya dilakukan terus menerus pada setiap orang untuk memiliki perubahan baik pada tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan, yang mencakup segi kognitif, efektivitas dan aktivitas.⁶

⁶ Hernawati Budi Santoso, Subagyo, *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*, Jurnal Taman Vokasi Vol.5, No. 1, Juni 2017, h. 41.

Kegiatan belajar terjadi suatu proses belajar mengajar dan pembelajaran yang didalamnya terdapat dua bagian penting yang satu sama lain saling berkaitan yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan melibatkan berbagai komponen dan menjadikan terjadinya suatu interaksi yaitu antara pendidik dengan peserta didik. Menurut J.R David metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam memberikan pengajaran dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran.⁷ Menurut Wibowo, tujuan utama dari proses pembelajaran adalah pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran. Menurut Wicaksono bahwa media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih cepat diterima, mudah dimengerti dan dipahami dengan maksimal oleh peserta didik.⁸

Media pembelajaran yang dipergunakan dalam melaksanakan pembelajaran dapat menunjang prestasi peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ada yang bersifat umum atau konvensional seperti buku cetak, papan tulis, alat peraga, *overhead projector*, video, film dan objek-objek nyata. Sedang yang bersifat media baru seperti *computer*, *DVD/CD-Room* dan internet.⁹ Saat sekarang ini masih banyak dipergunakan media berupa buku teks yang ada gambar dan alat peraga, namun hal ini masih belum berpengaruh yang cukup meningkatkan minat dan semangat peserta didik untuk belajar. Maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan, meningkatkan minat, perhatian

⁷ Aprida Pane, dkk, *Balajar dan Pembelajaran*, Fitrah Jurnal Pendidikan MatematikaKajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03 No. 2, p-ISSN 2442-6997, e-ISSN 2460-2345, (2017), h.340.

⁸ Rubhan Masykur, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, p-ISSN 2086-5872, e-ISSN 2540-7562, (2017), h.178.

⁹ Ainun Jariyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa*, (Skripsi program Sarjana Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar, 2017), h. 3.

dan semangat belajar serta menunjang prestasi belajar.¹⁰ Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dan diukur melalui tugas dan tanggapan dari peserta didik dalam menguasai konteks pembelajaran.¹¹

Pada teori kognitif mengenai media lebih menekankan penggabungan atau kombinasi beberapa media saat digunakan sebagai media pembelajaran, untuk dapat meningkatkan kinerja akademik seperti hasil akhir pembelajaran yang memuaskan. Beberapa aspek yang perlu dicermati saat memilih dan menggunakan media sebagai media pembelajaran yaitu harus disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga tercapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang saat ini digemari oleh peserta didik yaitu media berupa komik.

Komik adalah media yang sifatnya sederhana, jelas dan mudah untuk dipahami, maka sangat digemari khususnya peserta didik menjadi terus membacanya hingga selesai. Komik sebagai media lebih memiliki sifat personal sehingga berfungsi informatif dan edukatif serta dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan instruksional.¹²

Kemajuan teknologi saat ini dapat dipadukan dengan kelebihan yang dimiliki pada komik dapat dimanfaatkan dan dihasilkan suatu media pembelajaran yang efektif, efisien. Salah satunya dengan menghasilkan komik berbasis virtual sebagai media pembelajaran. Menurut Lamb & Jhonson komik berbasis virtual juga merupakan bentuk komik digital yang disajikan dalam

¹⁰ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No. 2, P-ISSN 2549-1725, E-ISSN 2549-4163, (Juli 2018), h.105.

¹¹ Dyah Worowirastri, dkk, *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang*, JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 4, Nomor 1, P-ISSN 2443-1591, E-ISSN 2460-0873, (Mei 2018), h.18.

¹² Yoga Anjas Pratama, *Media Komik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD 1 Sukabumi Bandar Lampung*, Jurnal MUDARRISUNA Vol. 8 No. 2 (Juli-Desember 2018), h. 348.

media elektronik tertentu dan dengan cara virtual atau internet yaitu melalui *website*, *wahtsapp*, *webcomic*, *online comic*. Dalam penggunaannya dengan perangkat keras berupa *computer*, *laptop*, *android*, *tablet* dan *smartphone*.¹³

Virtual reality merupakan teknologi berbasis komputer yang mampu menimbulkan terjadinya interaksi penggunaanya secara mendalam dengan dunia maya seperti berada pada di dunia nyata.¹⁴ *Virtual reality* didalamnya terdapat makna kata maya dan realitas. Menurut Bahar *virtual reality* yaitu suatu teknologi yang simulasinya menggunakan komputer dan dibuat agar terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dunia maya. Salah satunya melalui media pembelajaran komik berbasis virtual yang dapat dipergunakan dimanapun dan kapanpun.¹⁵

Berdasarkan uraian diatas untuk media komik penulis memiliki keinginan mengembangkan sebuah komik berbasis virtual sebagai media pada pembelajaran tematik. Menurut Trianto makna tematik adalah bentuk pembelajaran yang dirancang menggunakan beberapa tema atau aspek baik dari satu mata pelajaran atau lebih.¹⁶ Tematik yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari beberapa mata pelajaran.¹⁷ Pembelajaran tematik membutuhkan seorang

¹³ Yuliana, dkk, *Pengembangan Media Komik Digital Akutansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 2, Nomor 2, P-ISSN 2443-1591, E-ISSN 2460-0873, (Desember 2017), h.18.

¹⁴ Hari Antoni Musril, dkk, *Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer*, Jurnal Nasional Pendidikan Informatika: JANAPATI, Volume 9, Nomor 1, ISSN 2089-8673 (Print), ISSN 2548-4265, (Maret 2020), h. 84.

¹⁵ Ressi Kartika Dewi, *Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasisi Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD* Jurnal Pendidikan, Volume 21, Nomor 1, (Maret 2020), h. 29.

¹⁶ Maharani Fatima Gondosari, *Pengembangan model pembelajaran tematik Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 15 (1), ISSN 0216-1699, ISSN 2581-2300, 2019, h. 23.

¹⁷ Yanti Yandri Kusuma, *Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Di Masa Pandemi Covi-19 di SD*

pendidik yang memiliki sikap profesional, kompetensi tinggi dan kemampuan berinovatif dalam menyiapkan media pembelajaran. Sehingga dapat terciptanya pembelajaran tematik yang bermakna.

Komik berbasis virtual dalam pembuatannya menggunakan beberapa aplikasi di komputer, komik berbasis virtual dibuat seperti format komik, gambar, warna gambar, tulisan dan mengandung display lebih menarik. Sedangkan penggunaannya didukung fasilitas internet dan menggunakan perangkat keras berupa *laptop, android, tab dan smartphone*. Media komik berbasis virtual memudahkan pendidik dalam berkomunikasi dan menyampaikan pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih mudah mengerti konsep-konsep pembelajaran yang diberikan serta dapat terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan minat, perhatian, memotivasi dan semangat peserta didik dalam belajar.

Subyek dalam penelitian komik berbasis virtual pembelajaran tematik adalah MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur. Penulis pada penelitian ini memilih sekolah tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam belajar. Sehingga menjadikan peserta didik merasa memiliki kesulitan saat mengikuti pembelajaran.

Hasil setelah peneliti melakukan observasi awal di kelas V MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur, masih kurang variatif media pembelajaran yang dipergunakan dalam memberikan pembelajaran tematik. Dalam memberikan pembelajaran, pendidik hanya menggunakan media buku cetak dan menggunakan alat peraga seperti umumnya di sekolah lainnya. Oleh karena itu peserta didik menjadi merasa jenuh dalam belajar, kurang

memperhatikan serta kurangnya minat peserta didik dalam belajar.¹⁸

Peneliti dalam melakukan wawancara kepada ibu Juhariyah, S.Pd sebagai wali kelas V di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur, terkait hal penggunaan media dalam pelaksanaan belajar mengajar yang ada selama ini dan mengenai pendapat beliau tentang media pembelajaran komik berbasis virtual yang akan di kembangkan oleh peneliti:

“Media yang ada saat ini dipergunakan berupa buku cetak dan menggunakan alat peraga yang tersedia di sekolah. Media yang ada sekarang dan tersedia masih memiliki kelemahan karena masih ada beberapa peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung kurang memperhatikan dan kurang tertarik. Sampai saat ini penggunaan media komik berbasis virtual belum pernah dilakukan dalam pembelajaran disekolah ini. Menurut saya perlu adanya media komik berbasis virtual untuk dipergunakan dalam pembelajaran disekolah ini untuk meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Saya setuju media komik berbasis virtual untuk dikembangkan disekolah ini.”¹⁹

Hasil setelah peneliti berkomunikasi dan bertanya kepada beberapa peserta didik kelas V di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur, terkait tentang media pembelajaran, peserta didik memberikan tanggapan bahwa media yang ada sudah biasa dipergunakan. Sebagian dari peserta didik merasa kesulitan untuk memahami dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan, merasa jenuh

¹⁸ Hasil observasi, Juhariyah, S.Pd Guru Kelas V MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur, (11 Januari 2021).

¹⁹ Hasil wawancara, juhariyah, S.Pd Guru Kelas V MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur, (11 Januari 2021).

dan kurang berantusias saat berlangsungnya proses pembelajaran. Mengenai tanggapan peserta didik akan terkandungnya juga nilai islami dalam proses pembelajaran tematik, memberikan tanggapan belum ada.

Hasil setelah peneliti melakukan observasi awal di kelas V di MIN 1 Lampung Timur, media pembelajaran yang dipergunakan dalam memberikan pembelajaran tematik. Dalam memberikan pembelajaran, pendidik selain menggunakan media buku cetak dan menggunakan alat peraga juga melalui video pembelajaran serta media *daring* seperti yang dipergunakan di sekolah lainnya. Untuk dapat lebih meningkatkan antusias, minat dan semangat belajar peserta didik, masih perlu dilakukan penambahan media pembelajaran.²⁰

Peneliti dalam melakukan wawancara kepada ibu Nining Yuningsih, S.Pd sebagai wali kelas V di MIN 1 Lampung Timur, terkait hal penggunaan media dalam pelaksanaan belajar mengajar yang ada selama ini dan mengenai pendapat beliau tentang media pembelajaran komik berbasis virtual yang akan di kembangkan oleh peneliti:

“Media yang saat ini dipergunakan selain berupa buku cetak dan alat peraga telah menggunakan video pembelajaran dan melalui media daring. Masih dibutuhkan media untuk dapat meningkatkan perhatian, antusias dan semangat belajar peserta didik yang saat ini masih kurang dalam memperhatikan dan tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih tertarik, antusias dan semangat serta menyukai apabila saat proses pembelajaran ada media. Penggunaan media komik dan secara virtual untuk sampai saat ini belum pernah dipergunakan dalam pembelajaran disekolah ini. Saya setuju media

²⁰ Hasil observasi, Nining Yuningsih, S.Pd Guru Kelas V MIN 1 Lampung Timur (14 Januari 2021).

komik berbasis virtual dikembangkan disekolah ini, karena peserta didik lebih menyukai hal-hal baru dalam bentuk media”²¹

Hasil setelah peneliti berkomunikasi dan bertanya kepada beberapa peserta didik kelas V di MIN 1 Lampung Timur terkait tentang media pembelajaran, peserta didik memberikan tanggapan bahwa media yang ada sudah selalu dipergunakan saat proses pembelajaran tematik. Beberapa peserta didik menyampaikan memiliki rasa jenuh dan kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Mengenai tanggapan peserta didik akan terkandungnya juga nilai-nilai islami dalam proses pembelajaran tematik, memberikan tanggapan belum ada.

Setelah peneliti mempelajari hasil yang diperoleh baik dari melakukan observasi maupun wawancara kepada pendidik dan peserta didik di MI Miftahul Huda Batu Bejat Nabang Baru Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur. Sebagai solusinya adalah penggunaan media komik berbasis virtual sebagai sarana bagi pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran agar menjadi lebih jelas dan konkrit. Sehingga dapat meningkatkan minat, antusias dan semangat peserta didik untuk belajar. Pendekatan yang baik dan tepat kepada peserta didik perlu dilakukan oleh pendidik.²² Pendidik harus mampu menguasai langkah-langkah dan bisa menggunakan media komik berbasis virtual dengan tepat, baik dan benar saat mempergunakan sebagai media pembelajaran. Bertujuan agar peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran tidak mengalami kesulitan dan dapat tercapainya hasil akhir pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas menjadikan dasar bagi peneliti melakukan penelitian dan mengembangkan

²¹ Hasil wawancara, Nining Yuningsih, S.Pd Guru Kelas MIN 1 Lampung Timur, (11 Januari 2021).

²² Hesti Oktaviani, dkk., *Model Pembelajaran Virtual di MI Ma'arif NU Limbangan*, EDUKASIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 15 No 1, P-ISSN 1907-7254, E-ISSN 2502-3039, 2020, h. 104.

serta menghasilkan media komik berbasis virtual dapat diterapkan sebagai media pembelajaran tematik di kelas V SD/MI, Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI”.

D. Identifikasi Masalah

Dengan memahami dan mengerti latar belakang yang sudah diuraikan maka definisi permasalahan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penggunaan media dalam bentuk buku teks dan alat peraga saat ini yang telah dipergunakan belum cukup membantu untuk menumbuhkan minat, antusias dan semangat untuk belajar serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Masih diperlukan penambahan media pembelajaran bagi peserta didik untuk lebih memiliki minat, antusias, semangat untuk belajar dan meningkatnya hasil belajar peserta didik.
3. Masih diperlukan dan dilakukannya pengembangan media pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis virtual pada peserta didik kelas V SD/MI.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti membatasi permasalahan antara lain:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI.
2. Penelitian dilaksanakan dan dilakukan dengan subyek yaitu kepada peserta didik kelas V dan pendidik tematik di MI Miftahul Huda Batu Bejat

Nabang Baru Lampung Timur dan MIN 1 Lampung Timur.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan definisi dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, dalam penelitian ini peneliti merumuskan permasalahan yang mencakup antara lain:

1. Bagaimana proses dan langkah pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI?
3. Bagaimana respon tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI?

G. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, dalam penelitian pengembangan ini peneliti memiliki tujuan akan produk yang dikembangkan dan dihasilkan antara lain:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, sebagai media pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”.
2. Untuk membuktikan kelayakan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI sebagai media pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”.

3. Untuk mengetahui respon tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI sebagai media pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”.

H. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Menjadi suatu pengalaman penulis dapat memiliki kemampuan mengembangkan ilmu dan mengembangkan suatu media pembelajaran serta dapat memberikan gambaran pembelajaran yang efektif dan efisien melalui media secara virtual menggunakan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI.
- b. Menjadi suatu pengalaman penulis untuk meningkatkan kompetensi dan kepekaan mengenai pembelajaran dan dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai karakteristik peserta didik dan sesuai materi pengajaran yang akan diajarkan.

2. Bagi Pendidik

- a. Berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat tercapai kualitas proses belajar yang efektif, efisien dan bermakna serta tercapainya tujuan pembelajaran dengan metode pembelajaran virtual.
- b. Sebagai saran, masukan dan pertimbangan bagi pendidik berkenaan dalam upaya menentukan penggunaan dan pemanfaatan media yang sesuai minat dan karakteristik kebutuhan peserta didik serta mengikuti perkembangan zaman.

- c. Mampu menambah pengetahuan dan memberikan inspirasi dalam penggunaan media pembelajaran berupa media komik berbasis virtual.
- 3. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik di kelas V SD/MI lebih terpacu untuk aktif, termotivasi, menarik minat, antusias, semangat belajar khususnya pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” dengan Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”
 - b. Melengkapi pengalaman dasar dan memberikan pengalaman baru baik saat membaca, berdiskusi, praktik dan belajar lebih aktif.
- 4. Bagi Sekolah
 - a. Dapat membantu sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran virtual pada kegiatan belajar mengajar.
 - b. Sumbangan saran dan masukan yang positif bagi sekolah akan keefektifitasan media komik berbasis virtual dalam pembelajaran virtual atau daring di sekolah dasar.
 - c. Membantu meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan potensi yang ada pada peserta didik dengan maksimal sehingga berprestasi.
 - d. Sebagai kontribusi untuk kemajuan sekolah dan kemajuan pendidikan.

I. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk dapat lebih mengetahui dan memahami tentang permasalahan seputar penelitian yang saat ini dilakukan, kiranya penting terlebih dahulu melakukan

pengkajian melalui penelitian terdahulu yang relevan adalah:

1. Fadlilah Aziz Ramadan, Jurnal 2019 “Pengembangan Mobile Learning RENSI (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP”, tujuan penelitian mengembangkan dan menghasilkan aplikasi mobile learning android pada materi relasi dan fungsi, sebagai alternatif sumber belajar mandiri siswa kelas VIII SMP. Hasil uji coba oleh ahli materi akan keidealan pengaplikasian media memperoleh nilai 94,97% (Sangat Baik), hasil uji media oleh ahli media akan keidealan muatan materi memperoleh nilai 84,38% (Disetujui) dan respon siswa akan keidealan kepraktisan penggunaan memperoleh nilai 76,25% (Telah Layak) sebagai sumber belajar secara mandiri bagi siswa kelas VIII SMP.²³
2. Hesti Oktaviani, dkk. Jurnal 2020 “Model Pengembangan Pendekatan Pembelajaran Virtual di MI Ma’arif NU Limbangan”, tujuan penelitian untuk mendiskripsikan implementasi pembelajaran virtual sebagai implikasi kemajuan IPTEK pada pembelajaran di SD/MI, dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.
3. Mardiki Supriadi, Jurnal 2019 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”, tujuan penelitian menghasilkan produk media pembelajaran berbasis virtual reality. Disajikan dalam bentuk aplikasi android bisa dipasang dan dibuka pada smartpone, laptop dan

²³ Fadlilah Aziz Ramadan, *Pengembangan Mobile Learning RENSI (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP*, Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM) /Vol 1, No 1, fadlilah: 00@gmail.com, (Februari 2019), hal 42.

komputer. Hasil dari validasi ahli media memperoleh nilai 82%. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh nilai 80,5%. Hasil dari validasi ahli penerapan memperoleh nilai 88,8%. Produk media pembelajaran berbasis virtual reality yang dihasilkan dinyatakan sangat valid. Setelah penggunaan dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dinyatakan lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai 100%, sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai 77,3%.²⁴

4. Musdalifah “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darusalam Curahmalang Jombang” tujuan penelitian untuk menganalisis karakteristik, mengetahui langkah-langkah mengembangkan produk dan membuktikan keefektifan serta daya tarik penggunaan media komik digital pada pembelajaran matematika materi pengolahan data di kelas V. Hasil dari uji coba kelayakan media dari aspek penggunaan media memperoleh nilai 90% dengan kategori layak. Hasil rata-rata sebelum diterapkan media nilai 43%, setelah diterapkan media nilai 57%, sehingga terdapat selisih 14%. Keefektifan media dari aspek penggunaan media hasil uji t nilai hitung $36,522 >$ tabel 2,048 dengan signifikan nilai sebesar $0,00 < 0,05$ yang artinya efektif.²⁵

²⁴ Mardiki Supriadi, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer, Vol. 3 No. 1, ISSN 2597-4645, ISSN 2597-4610, (Oktober 2019), h. 580-581.

²⁵ Musdalifah, *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang*, (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar, 2019), h.122.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan suatu kerangka dan pedoman penulisan skripsi yang berfungsi untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang terdapat pada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun urutan penulisan antara lain:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal dari skripsi menjelaskan mengenai pengenalan dan pengesahan skripsi. Pada bagian ini terdiri dari halaman: sampul depan, judul, abstrak, persetujuan, pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar pustaka dan lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama ini terdiri dari:

a. BAB I Pendahuluan.

Bab ini berisi mengenai penegasan judul, alasan pemilihan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan. Pada bab ini membahas mengenai ruang lingkup permasalahan dari penelitian yang dilakukan dan menjadi isi dari sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori.

Pada bab ini penulis dituntut untuk menulis teori-teori dari variabel yang diteliti antara lain: berupa pengertian, jenis-jenis, fungsi dan manfaat, kriteria memilih dan pengembangan media pembelajaran serta pengertian media komik dan pembelajaran tematik. Teori ini berupa kutipan harus

disertakan sumber yang kredibel dan umumnya dari buku atau jurnal. Sumber teori mengenai ruang lingkup dan permasalahan dari penelitian yang merupakan isi dari sistematika penulisan.

c. Bab III Metodologi Penelitian.

Pada bab ini agar sistematis berisi pembahasan mengenai teori dan metode penelitian yang dipergunakan yang meliputi sistem informasi beserta sumbernya, segi tinjauan umum dan khusus, waktu dan tempat penelitian, karakteristik sasaran penelitian, prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan, aktivitas analisis penelitian yang dilakukan dari awal hingga hasil akhir.

d. Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan.

Pada bab ini berisi mengenai gambaran dari analisa dan hasil penelitian. Peneliti wajib mengutarakan dan menjabarkan analisis sistem yang digunakan baik analisis secara kualitatif, kuantitatif dan pengembangan hasil penelitian bisa didapat sesuai dengan teori yang ada.

e. Bab V Penutup.

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari rangkuman keseluruhan penelitian yang telah dilakukan. Berguna bagi penulis, pembaca dan peneliti selanjutnya baik sebagai pertimbangan atau referensi dalam melakukan penelitian yang lebih mendalam.

3. Bagian Akhir Skripsi.

Bagian dari akhir skripsi berisi mengenai daftar pustaka dan daftar lampiran serta dokumentasi.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harafiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media dalam pembelajaran yaitu sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.²⁶ Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Suryani dan Agung mengemukakan media pembelajaran merupakan suatu media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran, sebagai alat bantu bagi pendidik dalam mengajar dan sebagai sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar. Sanaky mendefinisikan media pembelajaran yaitu sebuah alat yang dapat dipergunakan dan berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran.²⁷ Briggs menyatakan media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang memiliki fungsi dan memiliki peranan penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pendidik hendaknya terampil memilih, mengetahui dalam pemanfaatan media yang akan

²⁶Yuni Rindiantika, *Penerapan Media Dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris Kajian Teoritik*, Jurnal Intelegensia, Volume 3 Nomor 1 (April 2018). h. 2.

²⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 4 .

digunakan, baik media yang sederhana atau media grafis. Seperti pada masa sekarang ini telah dikembangkannya media audio visual sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Dari pemaparan diatas media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dipungkiri dalam meningkatkan program belajar, agar peserta didik dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Pendidik hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan media berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar.²⁸ Sehingga proses pembelajaran lebih efektif, efisien, menarik perhatian dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangan zaman suatu kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan perencanaan yang matang, jika tanpa persiapan hanya akan menghasilkan kegiatan yang sia-sia tanpa hasil yang berarti. Untuk pencapaian keberhasilan dalam suatu pembelajaran yaitu adanya perubahan dari segi kognisi, afeksi, dan psikomotorik peserta didik. Pendidik di tuntut untuk mampu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan dapat diserap oleh peserta didik untuk memori jangka panjangnya (*long term memory*). Salah satu upaya yang harus dilakukan pendidik yaitu mampu menentukan dan memahami jenis-jenis media pembelajaran yang menarik untuk dapat diterapkan dan dimanfaatkan sehingga kegiatan pembelajaran semakin bermakna baik dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas.²⁹

²⁸ Fatikh Inayahtur Rahma, *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Penelitian Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)* PANCAWARNA: Jurnal Studi Islam Vol.14, No.2, E-ISSN: 2579-7131. (Desember 2019). h. 88.

²⁹ *Ibid*, h. 4.

Media pembelajaran dalam hal ini dapat di kategorikan menjadi lima kategori sebagai berikut:

1. Media visual seperti: gambar (sketsa, ilustrasi, lukisan, kartun, karikatur, foto, film, lingkaran, balok, garis), dan bentuk tulisan (koran, majalah, poster, buku, kamus, komik, cerita, puisi, peta globe).
2. Media audio seperti: musik, suara, efek suara, tape, radio, alat musik, pre-recorded plays.
3. Media audio visual seperti: sound moving pictures, televisi, LCD dan computer.
4. Media tactile seperti: specimen, objek, ekshibit, artifact, model, sculptured figure, live and stuffed animal, eksperimen.
5. Media virtual (internet) seperti: website, e-mail, audio-video streaming, chatting, messaging, audio video conferencing, e-newsgroup, cybernews.³⁰

C. Fungsi dan Manfaat media Pembelajaran

1. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan isi materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik. Media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik minat, menumbuhkan antusias dan semangat belajar peserta didik.

Hamalik menyatakan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat menumbuhkan baik keinginan dan minat yang baru, memotivasi, memberi rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada peserta didik. Media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu proses penyampaian pesan baik materi

³⁰ Yuni Rindiantika, *Op. Cit*, h. 1.

dan isi materi menjadi efektif dan lebih optimal. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik mudah dalam pemahamannya, dapat menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan dalam mengartikan suatu data dan memadatkan informasi.³¹

Levie & Lenz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, meliputi fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris, yaitu sebagai berikut:³²

Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu bertujuan agar peserta didik menjadi tertarik dan perhatiannya untuk lebih berkonsentrasi pada materi serta isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual dalam penyampaian. Dengan menggunakan media gambar yang khususnya diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat membuat peserta didik lebih merasakan ketenangan dalam memperhatikan materi serta isi pembelajaran yang akan diterima.

Fungsi efektif media visual dapat terlihat pada peserta didik akan tingkat kenikmatannya ketika mengikuti pembelajaran dengan bentuk teks yang bergambar. Hal ini bisa menumbuhkan emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Fungsi kognitif media visual dapat terlihat dari penelitian yang menemukan suatu temuan yang menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memacu pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk dapat

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 19-20.

³² *Ibid*, h. 20-21.

mengembangkan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton mengidentifikasi media dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat antara lain:³³

1. Materi pembelajaran yang dalam penyampaian dapat diseragamkan.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Waktu dan tenaga menjadi lebih efisien.
5. Meningkatkan kualitas belajar peserta didik.
6. Pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
7. Menjadikan peserta didik memiliki sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran.
8. Peran pendidik ke arah lebih positif dan produktif.

Menurut Endang Sadbudhy Rahayu dan I Made Nuryata manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menumbuhkan semangat belajar dan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar.
4. Menjadikan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori serta kinestetiknya.
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menumbuhkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu: pendidik, peserta didik bahan dan media pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

³³ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta Pustaka Pranala 2019), hal 72-79.

7. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun.

Komponen-komponen yang terkandung pada suatu media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih efektif, mudah dipahami dan tercapainya hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

D. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Kriteria dalam memilih dan menetapkan media pembelajaran harus mencakup keseluruhan akan kriteria baik kriteria secara umum maupun kriteria secara khusus yang terdapat pada media pembelajaran. Supaya media pembelajaran benar-benar dapat dipergunakan dalam pembelajaran bagi peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya agar media pembelajaran benar-benar dapat dipergunakan dalam pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:³⁴

1. Media pembelajaran yang dipergunakan harus sesuai dan diarahkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media bukan semata-mata untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran harus sesuai dengan kekhasan dan kekomplekan atau sesuai dengan kompleksitas yang dimiliki materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus disesuaikan minat, karakteristik kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Dapat diartikan pula kriteria media secara umum dalam pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan antara lain:³⁵

³⁴ Anggit Sinta Devi, Siti Naisaroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Wayang Tokoh Pandawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*, Jurnal PGSD Indonesia, Vol 4 No 2, P-ISSN 2443-1656, E-ISSN 977-2549477, (2017, h. 8-9).

1. Ketetapan dan kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran

Pemilihan media atas dasar tujuan instruksional baik tujuan secara khusus atau tujuan secara umum yang telah ditetapkan. Dapat menganalisis media yang cocok dan dibutuhkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi dari bloom, apakah tujuan bersifat kognitif, efektif, atau psikomotorik.

2. Dukungan dan kesesuaian terhadap materi pembelajaran.

Pemililihan materi dan sejauh mana materi pembelajaran akan diberikan dapat membantu dalam mempertimbangkan pemilihan media yang sesuai materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi membutuhkan media yang sesuai agar lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik.

3. Kesesuaian media terhadap teori.

Pemilihan media didasarkan atas kesesuaian teori yang diangkat dari penelitian dan telah teruji validitasnya. Media adalah bagian integral dalam proses pembelajaran, berfungsi meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Bukan semata-mata untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran saja.

4. Kesesuaian terhadap karakteristik pendidik.

Pemilihan media harus familiar dengan karakteristik pendidik. Pendidik hendaknya terampil dalam menggunakan media dan dapat berinteraksi dengan peserta didik saat proses pembelajaran.

³⁵ Musdalifah, *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang*, (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar, 2019), h. 27.

Sehingga tidak ada respon negatif dan kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil pembelajaran.

5. Kesesuaian terhadap karakteristik dan taraf berpikir peserta didik.

Pemilihan media harus menyesuaikan karakteristik dan taraf berpikir yang dimiliki peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memahami makna yang terkandung didalamnya. Peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh tipe serta gaya belajar peserta didik yaitu: tipe visual (penglihatan), auditorial (suara) dan kinestetik (praktek).

6. Kesesuaian terhadap lingkungan, fasilitas dan waktu.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukungnya, waktu yang ditetapkan dan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam pembelajaran.

Sedangkan kriteria media secara khusus dalam pemilihan media pembelajaran dalam pemilihan media yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut:³⁶

1. Access

Pertimbangan pertama yaitu kemudahan akses dalam pemilihan media. Apakah media yang akan diperlukan tersedia, mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.

2. Cost

Pertimbangan biaya pembuatan media yang efektif tidak selalu mahal. Pendidik harus kreatif dan menguasai materi pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan dan menjadikan obyek-obyek yang ada di sekitar sebagai media.

³⁶ *Ibid*, h. 28-30.

3. Technology

Pemilihan media yang akan dipergunakan harus mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan ketersediaan teknologi yang tersedia.

4. Interactivity

Media yang akan dipergunakan merupakan media yang baik, yaitu dapat menimbulkan terjadinya komunikasi dua arah atau interaktivitas. Suatu kegiatan pembelajaran yang dikembangkan memerlukan media yang sesuai tujuan pembelajaran.

5. Organization

Pertimbangan pengorganisasian dalam pengembangan suatu media pembelajaran sampai kepada peserta didik dan tidak lepas dari dukungan organisasi yang baik dari sekolah sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran.

6. Novelty

Pertimbangan akan pengembangan media yang dipilih dan akan dipergunakan, diharapkan menjadi lebih baik dan menarik bagi peserta didik.

E. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha yang sangat penting dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam memajukan serta meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Rayandra Asyar pengembangan media pembelajaran adalah kegiatan yang terintegrasi dengan menyusun dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).³⁷ Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai upaya menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Penggunaan hasil pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pendidik

³⁷ Nunuk Suryani, dkk, *Op. Cit*, h. 121.

dan peserta didik, agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih efektif dan baik serta berkualitas.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang ada maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan alasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan Media

Media pembelajaran yang ada pada umumnya masih berbentuk media buku teks yang ada variasi gambarnya dan penggunaan alat peraga serta metode ceramah dalam penyampaian materi. Media bentuk buku teks pelajaran dalam memproduksi masih cenderung di daerah yang strategis seperti ibu kota, buku teks kurikulum 2013 yang dicetak khusus oleh pemerintah.³⁸ Sehingga belum dapat memberikan pengaruh yang cukup dalam meningkatkan minat dan semangat peserta didik belajar.

Segala bentuk dan jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan seperti: media cetak, media alat peraga, media elektronik atau komputer. Hal ini membutuhkan banyak biaya yang menjadikan jumlah media pembelajaran yang ada belum mencukupi, serta memerlukan kemampuan pendidik maupun peserta didik yang mumpuni. Maka perlu dilakukan kolaborasi penggunaan media yang ada dan perlu adanya pengembangan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah yang ada.

2. Aktualisasi Kemampuan Guru Memanfaatkan Teknologi dan Media

Pengembangan suatu media pembelajaran memiliki arti penting sebagai upaya mengatasi akan keterbatasan ketersediaan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan

³⁸ *Ibid*, h. 122.

oleh guru sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki, sebagaimana tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Bahwasannya guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.³⁹ Peran pendidik dalam hal ini sangat dibutuhkan dalam tercapainya pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas.

F. Media Komik

1. Pengertian Komik

Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat dilengkapi dengan gambar dan teks, yang dirancang untuk memberikan hiburan bagi para pembacanya. Komik merupakan media yang memiliki sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami, sehingga sangat digemari para pembacanya baik anak-anak maupun orang dewasa. Menurut Daryanto komik pendidikan dalam menyediakan isi yang lebih bersifat formatif, komik pendidikan banyak di terbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Komik merupakan suatu media grafis atau visual yang menekankan pada indera penglihatan dan peserta didik dalam menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik dalam bentuk cerita.⁴⁰ Komik sebagai media lebih bersifat personal sehingga berfungsi informatif dan edukatif.⁴¹ Melalui pendekatan secara optimal pendidik dapat menggunakan motivasi potensial dari media

³⁹ *Ibid*, h. 123.

⁴⁰ Nursiwi Nugraheni, *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, Jurnal Refleksi Edukatika 7 (2) , p- ISSN 2087-9385, e-ISSN 2528-696X (2017), h. 112-114.

⁴¹ Yoga Anjas Pratama, *Media Komik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD 1 Sukabumi Bandar Lampung*, Jurnal MUDARRISUNA Vol. 8 No. 2 (July-Desember2018), h. 350.

komik yang dipadukan dengan metode pembelajaran, sehingga dapat berfungsi sebagai media instruksional edukatif. Maka komik edukatif dapat diartikan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa menentukan keberhasilan suatu pembelajaran dan tercapainya hasil belajar yang sesuai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Komik

Komik pada dasarnya terdiri dari beberapa jenis dan bentuk yang masing-masing memiliki perbedaan. Menurut Ignas jenis-jenis komik yaitu sebagai berikut:⁴²

a. Komik kartun

Komik dengan isi satu tampilan saja dan menampilkan sesuatu dengan jelas dalam bentuk tulisan, isi mengandung suatu kritikan, sindiran dan humor.

b. Komik strip

Komik potongan berisikan penggalan gambar serta digabungkan menjadi suatu alur cerita.

c. Komik tahunan

Komik dalam penerbitannya setiap 1 tahun sekali dan berbentuk suatu cerita yang putus.

d. Komik online

Komik penyajiannya melalui internet seperti situs web yang diperuntukkan bagi pembacanya.

e. Buku Komik

Komik gambar yang dikemas dalam bentuk buku yang berisikan suatu alur cerita yang menghibur para pembacanya.

⁴² Cahyana Nuerkhalisyah Marlina, *Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan Di Perpustakaan Daerah Kota Pandang Panjang*, Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Vol. 7 No. 1 (September 2018), h. 10.

f. Komik ringan

Komik hasil karya sendiri dan di fotocopy serta di jilid menjadi sebuah buku komik.

g. Buku instruksi dengan bentuk format komik

Buku instruksi dengan bentuk format komik ini, dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut Daryanto komik memiliki dua jenis, dikategorikan berdasarkan fungsinya yaitu komik komersial dan komik pendidikan, dengan uraian penjelasan sebagai berikut:⁴³

- a. Komik komersial memiliki sifat personal, menyediakan humor yang kasar dan dikemas dengan bahasa percakapan atau bahasa yang ada di kehidupan sehari-hari.
- b. Komik pendidikan memiliki sifat informatif pada bagian isi atau cerita. Seperti halnya menurut Sudjana, N. dan Rivai, komik pendidikan biasanya dipergunakan sebagai sumber belajar harus berisikan materi-materi keilmuan.

3. Unsur-Unsur Komik

Komik bila dilihat secara umum hanya merupakan suatu media visual yang didalamnya terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang menjadi sebuah cerita. Namun para komikus, bisa segera dapat mengenali sebuah komik adalah komik.

Menurut Masdiono unsur-unsur yang terdapat pada komik antara lain:⁴⁴

⁴³ Annisa Aura Lelyani, Erman, *Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar*, PENSIA E-Jurnal: Pendidikan Sains, Vol. 9, No. 2, pp. 139-146, e-ISSN: 2252-7710 (Juli 2021), h. 140.

⁴⁴ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran*, TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1, p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915. (Juni 2017), h. 38.

a. Halaman Pembuka

Halaman pembuka berisikan judul serial, judul cerita, credits (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), indica (penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).

b. Halaman Isi

Halaman isi berisikan panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

c. Sampul Komik

Halaman sampul komik berisikan nama penerbit, serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

d. Splash Page

Satu halaman penuh atau splash page, halaman pembuka biasanya tanpa menggunakan panel atau frame, dan dapat mencantumkan judul, cerita, creator dan ilustrator.

e. Double-spread page

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Bertujuan memberi kesan “wah” atau dasyat atau ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.

4. Kelebihan dan Kelemahan Komik

a. Kelebihan Komik

Menurut Daryanto, media komik memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Mampu mendukung peserta didik mengembangkan imajinasi dalam pembelajaran dan tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*rote learning*).
- 2) Penggunaan ilustrasi dapat menjadikan peserta didik meningkat kemampuan

⁴⁵ Nursiwi Nugraheni, *Op. Cit*, h. 112-113.

analisis dan menemukan informasi yang terdapat di dalamnya.

- 3) Mampu menjadikan peserta didik lebih berminat dan tertarik dalam mempelajari materi yang di sajikan.
- 4) Komik merupakan suatu media lebih banyak disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa.
- 5) Komik selain penuh dengan gambar, juga mampu menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan.
- 6) Melalui membaca komik, peserta didik secara tidak langsung telah mempelajari materi yang ingin di sampaikan oleh pendidik.

b. Kelemahan komik

Media komik memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Memerlukan keterampilan dan kemampuan yang bersifat khusus bagi pendidik untuk menyajikan media komik.
- 2) Memerlukan waktu cukup lama untuk mengembangkan sebuah komik pembelajaran.
- 3) Kemudahan orang dalam membaca komik menyebabkan orang malas membaca dan penolakan terhadap buku-buku yang tidak bergambar.

5. Media Komik Berbasis Virtual

Ghali menyatakan *virtual reality* adalah suatu format dalam penggunaannya mengacu pada simulasi interaktif, bagi penggunanya memiliki suatu kesempatan

⁴⁶ Yoga Anjas Pratama, *Op. Cit*, h. 351.

terlibat pada peristiwa dunia nyata maupun perasaan hadir di dunia maya. Menurut Sun, Lin dan Wang *virtual reality* merupakan suatu terobosan yang signifikan di bidang teknologi dan memiliki potensi besar dalam memfasilitasi pembelajaran. Menurut Chou *virtual reality* berpotensi meningkatkan retensi belajar peserta didik. Media *virtual reality* memiliki unsur visual dan unsur audio.⁴⁷ Perkembangan teknologi yang sangat pesat, seperti fasilitas internet selain bermanfaat sebagai media mencari informasi, juga dapat digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran terutama pembelajaran secara online (*virtual*).

Media komik berbasis virtual adalah suatu bentuk media yang di dalamnya memiliki gambar, teks dan alur cerita bersifat menarik dan menghibur para pembacanya, yang dalam penyampaian dan penyajiannya secara online (*virtual*). Komik berbasis virtual merupakan pengembangan dari komik yang sudah ada sebelumnya, yang pembuatannya secara konvensional dan masih dicetak dalam bentuk buku. Virtual dapat diartikan yaitu melalui internet, *website*, *e-mail*, *audio-video streaming*, *chatting*, *messaging*, *audio-video conferencing*, *e-newsgroup*, *cybernews*. Serta dapat melalui aplikasi *WhatsApp* yang saat ini lebih familiar karena dapat digunakan pada perangkat *handphone* atau *smartphone*.⁴⁸

⁴⁷ Mardiki Supriadi, L. Virginayoga Hignasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer, Vol. 3 No. 1, ISSN 2597-4645, ISSN 2597-4610, (Oktober 2019), h. 579.

⁴⁸ Hesti Oktaviani, dkk, *Model Pendekatan Pembelajaran Virtual di MI Ma'arif NU Limbangan*, EDUKASIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam Vol. 15 No 1, P-ISSN 1907-7254, E-ISSN 2502-3039 (Tahun 2020), h. 113.

G. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*), sebagai implementasi dalam memahami pembelajaran tematik di SD/MI, sebagai pembentukan diri melalui sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan hingga melekat sampai sepanjang hayat. Tujuan pembelajaran tematik di SD/MI berlandaskan pada Kurikulum 2013 tingkat sekolah dasar melalui berpikir tingkat tinggi atau *HOTS*, agar memiliki kemampuan mengetahui akan makna, fungsi, tujuan, implikasi, karakteristik, dan kepentingan dari tujuan pembelajaran.

Penerapan pembelajaran tematik di SD/MI bertujuan dalam rangka memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat akan pembelajaran yang diterimanya.⁴⁹

Tematik adalah suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan dengan mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum serta dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.⁵⁰ Dalam hal ini pembelajaran tematik berfungsi dan memiliki peranan menyatukan dan menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk pembelajaran di SD/MI. Pembelajaran tematik juga bertujuan agar peserta didik mudah dalam memahami dan mendalami konsep materi

⁴⁹ Maulana Arafat, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), h. 5-7

⁵⁰ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: KENCANA, 2019), h. 3.

dalam suatu tema dan dapat meningkatkan semangat belajar.⁵¹

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik yang dapat digunakan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut pernyataan Sukayati pembelajaran tematik memiliki lima karakteristik, sedangkan menurut Tim Depag RI pembelajaran tematik memiliki tujuh karakteristik.

Sukayati menyatakan pembelajaran tematik memiliki lima karakteristik yaitu:⁵²

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
3. Belajar melalui pengalaman.
4. Lebih memperhatikan proses daripada hasil semata.
5. Sarat dengan muatan keterkaitan.

Menurut Tim Depag RI pembelajaran tematik memiliki tujuh karakteristik yaitu:

1. Berpusat kepada siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
5. Bersifat fleksibel.
6. Hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan siswa.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik pada dasarnya, yaitu:⁵³

⁵¹*Ibid*, h.13.

⁵²*Ibid*, h. 15.

⁵³*Ibid*, h. 15.

1. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermanaknaan.
2. Belajar melalui pengalaman atau memberikan pengalaman langsung.
3. Lebih memperhatikan proses daripada hasil semata.
4. Syarat dengan muatan keterkaitan.
5. Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
6. Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
7. Bersifat fleksibel.
8. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
9. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

3. Tema

Tema adalah suatu gagasan pokok atau pikiran yang dijadikan pokok pembicaraan, yang berfungsi untuk mengaitkan dan menyatukan beberapa mata pelajaran. Meningkatkan *softskill dan hardskill* peserta didik tingkat SD/MI, mengacu kepada Kurikulum 2013 edisi revisi didalamnya berisikan tema dan subtema.⁵⁴

Tema yang dipilih dalam penelitian ini yaitu: Tema semester genap, Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” yang diajarkan pada peserta didik kelas V SD/MI, pada pembelajaran tematik.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan komik berbasis virtual sebagai media pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” pada peserta didik kelas V SD/MI, agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami peserta didik serta pelaksanaan pembelajaran lebih efektif dan optimal. Media yang dipergunakan berisi

⁵⁴ Maulana Arafat, Nashran Azizan, *Op. Cit*, h.5.

penjelasan dan pembahasan materi, tanya jawab dan soal latihan yang sesuai materi diajarkan, dan dalam proses pembelajaran berbasis virtual (online).

Pembelajaran berbasis virtual (online) pada pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V SD/MI hendaknya pendidik harus:⁵⁵

1. Memiliki kemampuan memilih dan menggunakan media dengan tepat yang sesuai karakteristik kebutuhan pembelajaran.
2. Memiliki keterampilan dalam merancang media pembelajaran agar suasana belajar mengajar menjadi menarik, meningkatkan antusias dan semangat belajar peserta didik,
3. Memiliki kemampuan dalam mengorganisasikan berbagai jenis media dan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar serta mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V SD/MI.

Pendidik dalam memilih media harus lebih mengutamakan kemampuan peserta didik dalam penggunaan teknologi melalui pembelajaran secara virtual (online). Misalnya menggunakan aplikasi *WhatsApp* atau aplikasi lainnya yang dapat digunakan dengan perangkat keras seperti: *computer, laptop, android, tablet dan smartphone*, yang juga harus didukung jaringan internet yang baik. Maka proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien serta sesuai tujuan pembelajaran⁵⁶

H. Desain Model

Peneliti menggunakan metode secara primer dan sekunder dalam proses pengumpulan data. Secara primer dimana peneliti melakukan penelitian dan observasi langsung serta melakukan wawancara ke sekolah yang menjadi tempat penelitian. Secara sekunder yaitu

⁵⁵ Maulana Arafat, Nashran Azizan, *Op. Cit*, h. 98.

⁵⁶ Hesti Oktaviani, dkk, *Op. Cit*, h. 113.

pengumpulan data pendukung dari sumber yang kredibel dan umumnya dari buku-buku, jurnal, dan artikel yang sesuai dengan materi yang akan diangkat.

Desain yang akan dilakukan dalam penelitian antara lain:

1. Konsep desain yaitu suatu konsep yang dijadikan acuan perancangan yang akan dilakukan. Berdasar data awal yang telah diperoleh, disimpulkan sebuah konsep desain dan ide cerita disesuaikan usia peserta didik. Hal menjadi acuan konsep perancangan pengembangan produk media pembelajaran komik berbasis virtual pada pembelajaran tematik Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” pada peserta didik kelas V SD/MI agar mudah diterima.
2. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI dibuat menggunakan teknik digital dengan menampilkan gambar, warna dan tulisan teks percakapan serta diilustrasikan secara visual agar cerita menjadi menarik yang tetap merujuk pada materi pembelajaran tematik yang ditetapkan.
3. Bahasa menggunakan bahasa informal untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik, agar memudahkan membaca memahami cerita dan pesan-pesan yang disampaikan. Sehingga materi pembelajaran tematik dan media pembelajaran berjalan berdampingan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, pembuatan menggunakan suatu aplikasi pada komputer dan pendistribusiannya melalui aplikasi mobile learning atau internet agar dapat didownload, digunakan, dimasukan dan dibuka pada perangkat keras seperti: *computer, laptop, android, tablet, smartphone*.

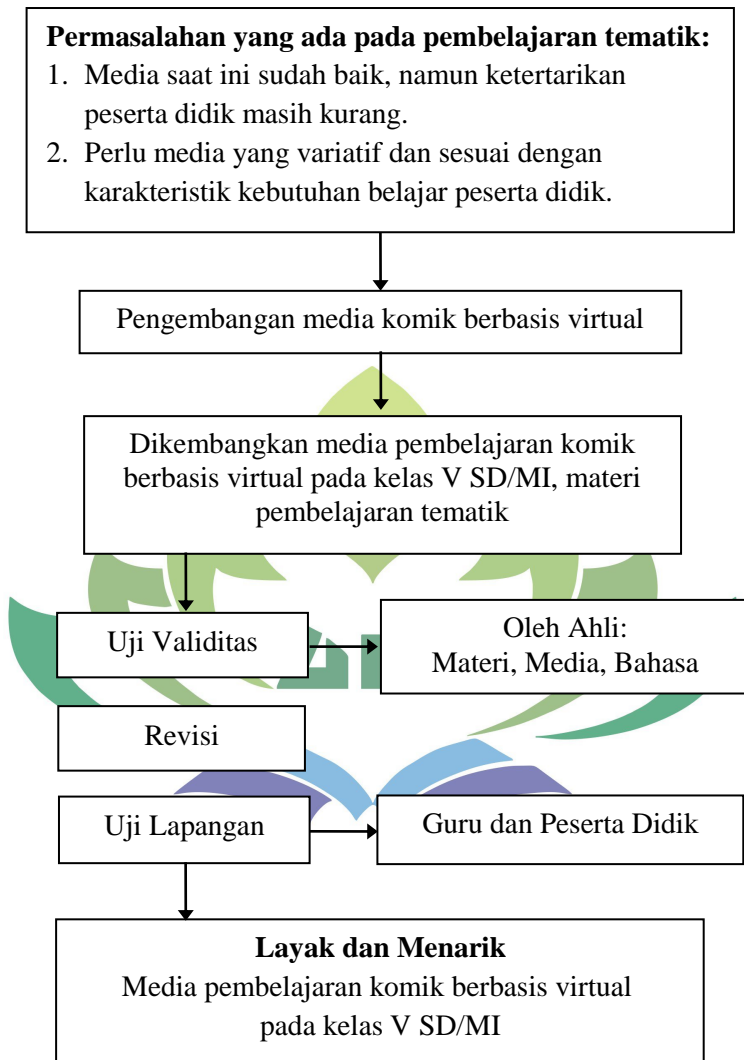
5. Media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI isi didalamnya berisi materi dan penjelasannya soal latihan pilihan ganda dan kunci jawaban melalui ilustrasi gambar visual berwarna, agar menarik minat peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan.

I. Kerangka Berfikir

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti memberikan solusi dengan melakukan pengembangan suatu media berupa media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI untuk pembelajaran tematik. Bertujuan dan diharapkan dapat lebih menumbuhkan dan meningkatkan minat, ketertarikan, perhatian, antusias dan semangat belajar peserta didik serta terciptanya suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Serta dapat dicapai pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan optimal.

Materi pembelajaran tematik kelas V SD MI yang yang dipilih dan ditetapkan oleh peneliti difokuskan dan khususnya pada tema untuk semester genap dengan Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” yang diajarkan pada peserta didik kelas V SD/MI, pada pembelajaran tematik.

Alur kerangka berfikir pengembangan media sebagai berikut:



Gambar 2.1
Alur kerangka berfikir



DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. 2017. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Juni
- Anwar. 2018. *Implementasi Model Pembelajaran Terpadu di SDI Darush Sholihin Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk*. Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman, Volume 8, Nomor 2, Agustus.
- Alpian, Yayan, dkk. 2019. *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. Jurnal Buana Pengabdian. Vol No 1, ISSN 2657-0203, Februari.
- Karima, Muhammad Kaulan, Ramadhani. 2017. *Peran Pendidikan Dalam Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Yang Bermartabat*. IJTIMAYAH: Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan, Vol 1, Januari-Juli.
- Neolaka, Amos, Grace Amialia A. Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Santoso, Hernawati Budi, Subagyo. 2017. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Taman Vokasi Vol.5, No. 1, Juni.
- Pane, Aprida, dkk. 2017. *Balajar dan Pembelajaran*. Fitrah Jurnal Pendidikan MatemaKajian Ilmu-ilmu Keislaman. Vol. 03 No. 2, p-ISSN 2442-6997, e-ISSN 2460-2345.

- Masykur, Rubhah, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 8, No. 2, p-ISSN 2086-5872, e-ISSN 2540-7562.
- Jariyah, Ainun. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa*, (Skripsi program Sarjana Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar).
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol.2 No. 2, P-ISSN 2549-1725, E-ISSN 2549-4163, Juli.
- Worowirasti, Dyah, dkk. 2018. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran). Volume 4, Nomor 1, P-ISSN 2443-1591, E-ISSN 2460-0873, Mei.
- Pratama, Yoga Anjas. 2018. *Media Komik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Sukabumi Bandar Lampung*. Jurnal MUDARRISUNA. Vol. 8 No. 2, Juli-Desember.
- Yuliana, dkk. 2017. *Pengembangan Media Komik Digital Akutansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 2, Nomor 2, P-ISSN 2443-1591, E-ISSN 2460-0873, Desember.
- Musril, Hari Antoni, dkk. 2020. *Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer*. Jurnal Nasional Pendidikan Informatika: JANAPATI. Volume 9, Nomor 1, ISSN 2089-8673 (Print), ISSN 2548-4265, Maret.

- Dewi, Ressi Kartika. 2020. *Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan. Volume 21, Nomor 1, Maret.
- Gondosari, Maharani Fatima. 2019. *Pengembangan model pembelajaran tematik Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 15 (1), ISSN 0216-1699, ISSN 2581-2300.
- Kusuma, Yanti Yandri. 2021. *Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Di Masa Pandemi Covi-19 di SD Pahlawan*. JPDK: Jurnal Pendidikan dan Konseling. Volume 3, Nomor 2, Email: zizilia.yanti@gmail.com.
- Ramadhan, Fadilah Azis. 2019. *Pengembangan Mobile Learning RENSI (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP*. Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM). Vol 1, No 1, fadilah: 00@gmail.com, Februari.
- Supriadi, Mardiki, L. Virginayoga Hignasari. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer, Vol. 3 No. 1, ISSN 2597-4645, ISSN 2597-4610, Oktober.
- Musdalifah. 2019. *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang*. (Tesis Program Sarjana Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar).

- Rindiantika, Yuni. 2018. *Penerapan Media Dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris Kajian Teoritik*. Jurnal Intelegensia, Volume 3 Nomor 1, April.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2020. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. 2019. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Penelitian Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)*. PANCAWARNA: Jurnal Studi Islam, Vol. 14 No. 2, E-ISSN:2579-7131, Desember.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hidayah, Nurul, Diah Rizki Nur Khalifah. 2019. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Devi, Anggit Shita, Siti Maisaroh. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Buu Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*. Jurnal PGSD Indonesia, Vol 3 No 2, P-ISSN 2443-1656, E-ISSN 977-2549477.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Refleksi Edukatika, p-ISSN 2087-9385, e-ISSN 2528-696X.
- Marlini, Cahyana Nurkhalisyah. 2018. *Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan Di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Vol. 7 No. 1.

- Lelyani, Annisa Aura, Erman. 2021. *Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar*. PENSA E-Jurnal: Pendidikan Sains. Vol. 9, No. 2, pp. 139-146, e-ISSN: 2252-7710 Juli.
- Hidayah, Nurul, Rifky Khumairo Ulva. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran*. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4 No. 1, p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915. Juni.
- Oktaviani, Hesti, dkk. 2020. *Model Pendekatan Pembelajaran Virtual di MI Ma'arif NU Limbangan*, EDUKASIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 15 No 1, P-ISSN 1907-7254, E-ISSN 2502-3039.
- Arafat, Maulana, Nashran Azizan. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: KENCANA.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan, (Research and Development/ R&D)*. Bandung: ALFABETA).
- Anam, Khairil, Mochammad Dhofin. 2017. *Implementasi Model, Four-D (4D) Untuk Pembelajaran Aplikasi Multiplatform Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Bluto)*. Teknika: Engineering and Sains Journal, Vol. 1, No.2, ISSN 2579-5422, ISSN 2580-4146, Desember.
- Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.